

Beat Suter

## Wie narrativ sind Videospiele?

"Our story begins a very very long  
time ago with a young girl. One day,  
this girl spotted a rusted spaceship  
holding a small star child."  
(*Super Mario Galaxy*)

Eine oft falsch beurteilte Eigenschaft von Videospiele ist die Narrativität. Müssen Computerspiele narrativ sein? Welche Arten von Narration vertreten sie? Welche Narrativität funktioniert in Computerspielen? Inwieweit dürfen wir traditionelle Erzählmuster auf Videospiele anwenden? Und wie verhalten sich Game Designer in der narrativen Frage?

„I would sort of try to find sneaky ways to get [story elements] in without them noticing too much. These are aspects of the games that Miyamoto wasn't nearly as fond of, and occasionally didn't like.“<sup>1</sup> Das sagt Yoshiaki Koizumi in einem Interview mit Chris Kohler über seine Arbeiten an den frühen Zelda- und Mario-Games, die er unter Chefdesigner Shigeru Myamoto mitentwickelte. Yoshiaki Koizumi war auch der Direktor des 2007 erschienenen, viel beachteten Spiels *Super Mario Galaxy*. Koizumi arbeitet seit mehr als 16 Jahren in den Entwickler-Teams von Nintendo. Ursprünglich als Filmemacher ausgebildet ist er verantwortlich für die Story Elemente in vielen Spielen von Nintendo. Zu Beginn seiner Arbeitszeit stellte er die Anleitungen für Spiele wie *Zelda* her, in denen oft die Background-Stories ausgearbeitet werden mussten. Weil in *Link's Awakening* keine richtige Story vorhanden war, erhielt er die Gelegenheit, gleich die gesamte Story zu entwerfen. Heute sind ganze Teams in den Prozess des „Event Designs“ involviert. Koizumi sagt im Interview, dass es ihm oft gelungen sei, dialogische Story Elemente in ein Game hinein zu schmuggeln, obwohl das von Chefdesigner Myamoto nicht erwünscht gewesen sei. So zum Beispiel in *Ocarina of Time* und *Majora's Mask*, wenn NPCs jeweils kleine Konversationshäppchen von sich geben und damit allmählich andere Teile der Story aufdecken helfen.

Shigeru Myamoto gilt in der Spielebranche gemeinhin als der Designer, der als erster die Idee einer Story direkt in den Designprozess miteinbezog und mit *Donkey Kong* (1981) in einem Videogame erfolgreich umzusetzen wusste. Dabei kreierte er zuallererst die einzelnen Charaktere, zeichnete die Spielfigur

---

<sup>1</sup> Vgl. Kohler: „Interview: *Super Mario Galaxy* Director On Sneaking Stories Past Miyamoto.“

Jump-Man (Mario), den großen Affen und die Prinzessin (Pauline) und entwarf sorgfältig ihre Charaktereigenschaften und Motivationen. Danach entwickelte er die Story in vier Akten bzw. Screens (Levels) – dies in Anlehnung an Manga Comicstrips, die stets aus vier Panels bestehen – immer unter Einbezug des Gameplay, so dass Rennen, Springen und Klettern die wichtigsten Features blieben.<sup>2</sup> Was *Donkey Kong* von den Videospiele seiner Zeit unterschied, war, dass es aus einer abgeschlossenen Story bestand und erste filmische Szenen aufwies, die geschickt als Intro, weiterführende Szenen und finale Belohnungsszene eingesetzt wurden. Es ging nicht mehr darum, ein High Score zu erreichen, der Spieler hatte das klare Ziel vor Augen, die Story zu vervollständigen und heraus zu finden, was am Ende passiert.

Paradox scheint, dass Myamoto nach dem Erfolg von *Donkey Kong* sofort einen Rückzieher machte und sich in den folgenden Videogames in erster Linie aufs Gameplay konzentrierte.<sup>3</sup> Hierin lag aber auch der Schlüssel zum Erfolg verborgen. Von der ursprünglichen Geschichte blieb ein Grundmuster übrig, das sich leicht auf neue Spiele übertragen ließ. Koizumi betrachtet diese „Rette-die-Prinzessin-Story“, die fortan Myamotos Spiele durchzieht nicht so sehr als eine Story, sondern als eigentliches Ziel des Spiels. Es soll damit eine Situation produziert werden, die den Spieler motiviert. Dies gelingt offensichtlich auch sehr gut. Aber es ist kein klarer dramaturgischer Bogen geplant, es fehlen die erhellenden Details der Auseinandersetzungen, es fehlen die Emotionen der Charaktere.

Erst in *Super Mario Bros.* (1985) fand Myamoto einen Weg, filmische, narrativ orientierte Szenen wie in *Donkey Kong* mit einem vertieften Gameplay wie in *Mario Bros.* (1983) für die Heimkonsole Famicom zu kombinieren. Dazu musste ein zusätzlicher Chip in die Cartridge eingebaut werden. Und dem Spiel war ein Büchlein beigelegt, das den Beginn der Story auf einer Seite zusammengefasst hatte. Der Text orientierte sich eindeutig an der Textsorte Märchen und forderte den Spieler auf, als Figur Mario das Königreich der Pilzleute zu retten bzw. in dieser Rolle eben die Narration des Spiels zu vervollständigen. Noch klarer als in *Donkey Kong* ging es hier nicht mehr um ein zählbares Resultat, ein High-Score, sondern darum heraus zu finden, was passiert, wenn man die Prinzessin rettet.

---

<sup>2</sup> Vgl. Kohler: Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life, S.38.

<sup>3</sup> In den Spielversionen für die Heimkonsolen musste Myamoto aus Gründen der Speicherkapazität gar die Cut-Scenes weglassen.

## Back Story / Present Story

In der Filmproduktion ist die Back Story ein geläufiger Begriff. Sie bezeichnet eine vergangene Geschichte, welche die Bedingungen für das Geschehen in der Gegenwart determiniert. Sie schafft also die Voraussetzungen für einen Handlungsablauf in der Gegenwart. Videogames benutzen seit den Anfangszeiten solche Back Stories in rudimentärer Form als Ausgangspunkt für ein Spiel und zur Lokalisierung des Geschehens für den Spieler. Dabei geht es in erster Linie um eine möglichst schnelle Motivation des Spielers. Bekannt ist die Back Story von *Space Invaders* (1978), die sich mit wenigen Worten umreißen lässt: „Ausserirdische greifen die Erde im Geschwader an. Beschütze die Erde mit deinen Geschützen“<sup>4</sup> – eine grobe Umschreibung des Settings sowie des Spiel-Konfliktes, der zentral ist für jedes Videospiele. An sich nicht erwähnenswert, denn das Spiel enthält überhaupt keine narrativen Sequenzen, sei dies in Text oder Bild. Allerdings hatte der Entwickler mit seiner simplen Back Story als Voraussetzung des Spiels den Nerv der Zeit getroffen. Der Kampf gegen die Ausserirdischen Raumflotten orientierte sich nicht ganz unabsichtlich an den Weltraum-Filmen, -Serien, -Büchern und -Comics (Mangas) der 70er Jahre und kann durchaus auch mit dem populären Film *Star Wars* (1977) von Georg Lucas in Zusammenhang gebracht werden. Die Back Story wurde hier gewissermassen als Annäherung an den Zeitgeist eingesetzt, eine Strategie, die sich viele Videospiele danach ebenfalls zu Herzen genommen haben.

Aber zurück zu den Begriffen: Eine „Present Story“ ist in *Space Invaders* wie in vielen ähnlichen Spielen nicht auszumachen. Die simple unverdeckte Back Story dient tatsächlich nur als Mittel zur Motivation, denn weder wird innerhalb des Spieles nun eine gegenwärtige Narration angesetzt, noch wird auf irgendeine Art ein dramatisches Ende entworfen. Die Back Story geht während des Spielens vergessen. Das Spiel besteht gänzlich aus dem Kampf gegen die Aliens, die in Sets den Spieler bedrängen. Das Spiel könnte endlos weitergehen, hört aber dann auf, wenn die Aliens zu schnell werden und den Spieler zu erledigen vermögen. Eine „Present Story“ hier wäre gewissermassen nicht mehr als eine Liste der Bewegungen und Schussvorgänge zwischen den Spielfiguren.

---

<sup>4</sup> Eine etwas ausführlichere Version dieser Back Story findet sich zum Beispiel in: StrategyWiki, <[http://strategywiki.org/wiki/Space\\_Invaders](http://strategywiki.org/wiki/Space_Invaders)> (15.10.2008): „The legion of space invaders are attempting to take over the earth, but first they must establish a staging ground on the surface of the moon. Your mission is to prevent the moon from being taken. You must single handedly destroy each faction of the space invader army, and you must not let a single alien touch down on the moon's surface, or the humanity's future will be over.“

Anders ist das bei *Donkey Kong*. Chris Kohler beschreibt und zeigt dies ausführlich und eindrücklich in seinem Buch *Power+Up*.<sup>5</sup> Erstmals wird eine filmische Intro für ein Videospiel kreiert und somit direkt auf dem Screen die Back Story erzählt und die Voraussetzung fürs Spiel entworfen. Der grosse Gorilla Donkey Kong steigt über ein Leiternpaar an einem Gebäude empor, er hält Pauline unter seinem rechten Arm. Oben angelangt setzt er sie auf den obersten Träger, stampft auf und ab, bis die Träger sich verbiegen und zeigt dem Spieler sein Imponiergehabe. Auch hier wird keine komplexe Story entwickelt, sondern ein simples unverdecktes Geschehen in Szene gesetzt, das sich eindeutig auch an die populären Verfilmungen des *King Kong* (1933, 1976) anlehnt und als Herausforderung an den Spieler verstanden werden soll. Es bleibt aber nicht dabei. Marios Aufgabe ist es, Pauline aus den Klauen des Affen zu retten. Dazu muss er über fragmentierte Leitern das Gebäude emporsteigen. *Donkey Kong* rollt ihm dabei Fäßer entgegen. Die drei Figuren reagieren mit individueller Mimik auf einzelne Situationen. Und wenn Mario schliesslich ganz oben angelangt ist, wird er mit einem Herz belohnt. Dies aktiviert aber die zweite Cut-Scene und der noch nicht besiegte Donkey Kong schnappt sich Pauline zurück und trägt sie über die Gerüstleitern weiter nach oben. Der zweite Akt beginnt wie der erste mit einem dazwischen geschalteten kurzen Screen. Hier wird dann auch das Gameplay etwas komplexer. Mario muss nicht nur nach oben steigen und den Feuerbällen von Donkey Kong ausweichen, sondern auch noch die Niete aus den Verankerungen lösen. Ist ihm das gelungen, so folgt die dritte und finale Cut-Scene: Donkey Kong fällt herunter und Mario und Pauline finden sich währenddessen die Schlussmusik einsetzt. Diese kurze Endszene vervollständigt die Narration. Eine Geschichte, die nicht besonders ausgefeilt ist, aber eben aus den klaren klassischen Teilen Anfang, Mitte und Schluss aufgebaut ist, wobei die Mitte eine ausführliche Auseinandersetzung darstellt und auf einen ersten dramatischen Höhepunkt ganz traditionell eine Enttäuschung folgt, die für den Helden wiederum neue Proben mit sich bringt und auf ein dramatisches Ende hinführt. Die narrative Formel „Rette die Prinzessin!“ ist also mit narrativ minimalen Mitteln knapp und klar umgesetzt. Genau nach dieser märchenhaften Formel verfährt Myamoto danach immer wieder bei der Entwicklung seiner Spiele. Nicht zuletzt auch deshalb, weil sein Zielpublikum anders als bei Spielen wie *Space Invaders* ganz bewusst jünger gewählt wurde und erzählerische Repetition eher als Vertrautheit denn als Langeweile empfindet. Die Mario-Spiele zielen auf Kinder ab 8 Jahren und Teenager sowie alle die Menschen, die mit Comics und

---

<sup>5</sup> Vgl. Kohler: *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, S.41ff.

Cartoons aufgewachsen sind. Ihnen genügt offensichtlich eine formelhafte Narration als Grundlage für ein ausgefeiltes, aufregendes Gameplay.

Das Geschehen, das in der fiktiven Gegenwart eines Videogames spielt, bezeichnet Steven Poole als „synchronic Story“.<sup>6</sup> Die Back Story wäre in seiner Unterscheidung dann das diachrone Geschehen. Dieses diachrone Geschehen muss nicht so simpel wie in *Space Invaders* sein und kann durchaus wie in Filmen und Romanen üblich teilweise verborgen bleiben, so dass der Spieler motiviert wird, die eigentliche, unterlegte Geschichte des Spiels in seiner „present story“ mittels Aktionen und Entscheidungen aufzudecken. Dieses Modell erinnert stark an die narrativen Muster von Detektivgeschichten. Klassische Detektiv- und Kriminalromane weisen eine formelhafte Narrativität auf, die geprägt wird durch eine Gliederung der Geschichte in drei Ebenen: eine Begegnungsgeschichte, eine Aufklärungsgeschichte und eine Verbrechensgeschichte. Die Begegnungsgeschichte kann dabei wegfallen.

Überträgt man nun dieses Modell auf Videogames, so sieht man, dass insbesondere ältere Videogames wie *Donkey Kong* und *Mario Bros.* (1982) keine Begegnungsgeschichten enthalten, sondern gleich die Verbrechensgeschichte (Entführung) als Intro zeigen. Dies ändert sich erst bei neueren Super Mario Spielen wie *Super Mario Sunshine* (2004) und *Super Mario Galaxy* (2007), die eine klare Begegnungsgeschichte als Intro enthalten. In *Super Mario Sunshine* fliegen die Mario-Figuren im Vorspann ihre Ferieninsel an und stellen bei der Landung fest, dass auf der Insel irgendwas nicht stimmt. In der Folge muss Mario herausfinden, was auf der Insel vorgefallen ist; es bleibt ihm also nichts anderes übrig, als ein geeignetes Ermittlungswerkzeug zu finden und eine eigene Ermittlungsgeschichte zu schreiben, um die eigentliche Verbrechensgeschichte aufzudecken. Ironischerweise ist das Ermittlungswerkzeug kein Schreibinstrument, sondern ein Löschinstrument, ein Wassersprüher, der Schleim wie Graffiti wegsprüht und so die Weltordnung wieder herstellt, aber auch als Düse eingesetzt werden kann, so dass Mario über die Dächer schweben kann und somit beweglicher wird. Eine Spur komplexer noch ist *Super Mario Galaxy* gestrickt, dessen eigentliche Back Story als Märchen innerhalb des Spielwelt-Hubs versteckt ist. Die einzelnen Kapitel dieses Storybooks gilt es nach und nach aufzudecken. Vermittelt werden die Kapitel dann so, wie sie Kindern vor dem zu Bett gehen vermittelt werden: durch Vorlesen. In diesem doppelten Diskurs des Erspielens und Vorlesens erschliesst sich dann die Back Story der Figur Rosalina, der Vorleserin, sowie der Lumas, der kleinen Sterne, die wie Kinder der Geschichte zuhören. So findet sich in *Super Mario Galaxy* ein doppelter Diskurs der Vermittlung als

---

<sup>6</sup> Vgl. Poole: *Trigger Happy*, S.167.

Spielen und Vorlesen.<sup>7</sup> Dabei übernimmt das Spielen die Funktion des Diskurses der Ermittlung der Geschichte – der Spieler ermittelt also selbst in der Person des Super Mario, indem er neugierig in die faszinierenden Kleinplanetenwelten vorstösst wie der „Kleiner Prinz“ in Saint-Exupéry’s gleichnamiger Erzählung und die jeweiligen Aufgaben erfüllt – und die geheimnisvolle Figur der Rosalina, die den Hub bzw. den Heim-Kometen kontrolliert, übernimmt die Funktion des Erzählers und bestreitet einen Diskurs des Erzählers, indem sie den Spieler, der jeweils zu ihr kommen muss, immer wieder anleitet und schließlich als Vorleserin auch wirklich die Geschichte erzählt und damit den Mario-Spieler und die Lumas als Figuren dieser Erzählwelt über ihre eigene Geschichte aufklärt.

So eignet sich insbesondere die Unterscheidung in diachrone und synchrone Story-Ebenen gut als Werkzeug um heraus zu finden, welche Spiele Narration benötigen und welche Spiele keine bzw. lediglich eine (minimale) diachrone Story verwenden. Sobald eine synchrone Geschichte verwendet wird, müsste man bereits von einem narrativen Spiel sprechen, sei sie auch noch so rudimentär und formelhaft wie in *Donkey Kong*.

Detektivgesch.	Begegnungsgesch.	Aufklärungsgesch.	Verbrechensgesch.
<i>Videogame</i>	<i>Intro</i>	<i>Present Story</i>	<i>Back Story</i>
Pong	0	0	0
Space Invaders	0	0	X
Donkey Kong	0	X	X
Zork	X	X	X
S.M. Sunshine	X	X	X
S.M. Galaxy	X	X	X

Tabelle 1: Narration aus mehreren Geschichtenebenen in Videogames

Will man eine feinere Unterscheidung innerhalb der narrativen Spiele machen, so ist es wohl am naheliegendsten, dazu die Diskurse der Vermittlung wie sie in Detektivgeschichten (Romanen und Filmen) traditionell verwendet werden, heran zu ziehen. So wie eine Verbrechensgeschichte im Diskurs der detektivischen Ermittlung vermittelt wird, so kann bsp. Mario in *Super Mario Sunshine* die Back Story in eigener Regie und eigener Kombination ermitteln. Ein Diskurs des Erzählers, der uns wie mittels des Gehilfen Watson in den Sherlock Holmes Geschichten die Aufklärungsgeschichte vermittelt, ist in Video Games eher selten. In *Super Mario Galaxy* übernimmt Rosalina diesen Diskurs mittels Lesung des Storybooks und Erhellung einiger versteckter

<sup>7</sup> Vgl. Suter: Hyperfiktio und interaktive Narration, S.169.

Geschehen innerhalb der Storywelt, die danach auch Auswirkungen auf die Geschichte haben bzw. Ereignisse gegen Ende des Spiels zu erklären vermögen. In *Max Payne 2* wird dieser Diskurs des Erzählers durch verschiedene zusätzliche Informationsquellen via In-Game-Medien (bsp. TV-News, Plakate) betrieben, welche dem Spieler neue Anhaltspunkte sowohl für den Spielfortschritt als auch für die Auflösung mitgeben können.

Detektivgeschichte	Diskurs detektivischer Ermittlung	Diskurs des Erzählers
<i>Videogame</i>		
Zork	X	0
S.M. Sunshine	X	0
S.M. Galaxy	X	X
Max Payne 2	X	X

Tabelle 2: Story-Diskurse in Videogames

Anders als in Romanen und Filmen ist es für Videogames wichtig, dass der Spieler stets das Gefühl behält, selbst die Kontrolle über die Narration zu besitzen. Deshalb auch die Verwendung von meist formelhaften bzw. stereotypen narrativen Mustern, deshalb die seltene Verwendung von Erzähler-Diskursen zu den Stories. Bevorzugt wird der Diskurs, der direkt durch den Spieler via Spielen geleistet werden kann. Dem Spieler geht es in erster Linie um ein Rollenspiel, das er möglichst ohne Reibung bei der Identifikation mit der Figur erleben will. So ist es denn auch besonders wichtig, dass die Kontrollelemente der Steuerung und des Interface bestens auf den Spielcharakter, seine Perspektive und insbesondere seine Bewegungen und Fortbewegungs- bzw. Pfadmöglichkeiten abgestimmt sind.<sup>8</sup> Nur so ist garantiert, dass er die Narration auch als seine eigene Erzählung wahrnimmt. Bei diesem Kontrollieren-wollen der Narration bzw. der sich entspannenden Fantasien kann sicher auch die Parallele von Video Games zu Superhelden Comics gezogen werden, welche ebenfalls mit fixen narrativen Mustern arbeiten.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Vgl. Kohlers Herausarbeitung der Veränderung der „elements of control“ in den Super Mario Spielen: Kohler: Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life, S.74f.

<sup>9</sup> Ebd. S.53.

## Videogames als moderne Märchen

Feste narrative Formen und iterative Bausteine waren auch immer schon in Märchen und Volksliteratur zu finden. Videospiele wie die Super Mario Reihe gelten nicht umsonst als interaktive Märchen der Gegenwart. So erstaunt es denn auch nicht, dass in einigen Untersuchungen die *Morphologie des Märchens* von Vladimir Propp<sup>10</sup> zur Erklärung der eigenwilligen, oft stereotypen narrativen Verfahren von Videospiele beigezogen wird. Propp entwickelte eine Formenlehre des Zaubermärchens. Er ging nicht vom Inhalt, sondern von Formen und Strukturen des Märchens aus, und wollte zeigen, dass die verschiedenen Elemente eines Märchentextes einander nach einer spezifischen Logik zugeordnet sind und sich auf ein strukturelles Grundprinzip reduzieren lassen. Das heisst, nach Propp gibt es lediglich eine einzige Struktur für alle Märchen. Und die wichtigsten Bestandteile dieser Struktur sind sogenannte Funktionen. Eine einzelne Funktion entspräche dabei den Handlungen einer einzelnen Person, „die unter dem Aspekt der Bedeutung für die gesamte Handlung des Märchens bewertet werden.“<sup>11</sup> Karin Wenz sieht als Beispiel einer solchen Funktion den Umstand, wenn ein Held in Besitz eines Zaubermittels kommt wie das in Adventures wie *King's Quest*, *Myst* und *Tomb Raider* der Fall sei. Die Anzahl der Funktionen ist beschränkt. Den Unterschied sieht sie in der Reihenfolge dieser Handlungsfunktionen, die in Märchen immer die gleiche sei, in Computerspielen jedoch variabel sein könne. Die teils etwas freiere Aufteilung kristallisiert sich jedoch erst in den späteren Spielen der Reihen heraus, wenn nicht mehr wie in den 2D-Spielen Akt um Akt abgearbeitet werden muss, sondern eine Karte eines grösseren Raumes (2,5D/3D) vorhanden ist. Die freiere Abfolge hat in erster Linie mit den eingeplanten Interaktionsmustern zu tun, die dem Spieler Freiheit im Spielablauf suggerieren, denn auch im erweiterten Raum stösst er immer wieder auf Hindernisse, die ihn nicht in eine neue Episode springen lassen, bevor er nicht gewisse Aufgaben der gegenwärtigen Episode erfüllt hat. Doch an sich treten auch bei vielen Videogames wie der *Super Mario* Reihe klare und simple Handlungsabfolgen zu Tage, die vom Spieler nicht verändert werden können, sondern lediglich erfahren oder nicht erfahren werden können, wenn er nämlich diesen Teil des Spieles nicht schafft oder bewusst weglässt.

In vielen Videogames, die mit Volksmärchen verglichen werden können, kristallisiert sich eine dieser Proppschen Funktionen zur Back Story heraus und setzt den Grundton des Spiels fest. So stehen die Mario Spiele alle unter

---

<sup>10</sup> Vgl. Propp: *Morphologie des Märchens*.

<sup>11</sup> Wenz: „Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung.“



dem Motto: „Rette die Prinzessin!“ Die konkurrierenden Sonic-Spiele hingegen werden bestimmt durch die Aufforderung: „Rette die Welt vor Bösewicht X!“ – wohl das meistgewählte Motto in der Videogame-Industrie, nicht nur für Shooter. Äusserst beliebt ist auch das Motto: „Finde Objekt X, um Person A zu heilen!“ so in *Donald Duck: The Lucky Dime Caper* (1991) und in vielen Rollenspielen. Schliesslich ist da auch das bereits erwähnte: „Verteidige die Erde vor den Angriffen der Aliens!“ wie in *Space Invaders*, *Galaga*, *R-Type* etc.

Sobald in Videogames ein Muster funktioniert, wird es hundertfach kopiert. Die Side-Scroller der 1980er und frühen 1990er Jahre, die für verschiedenste Konsolen entstanden sind, zeigen dies deutlich. Das narrative Muster oder Typenschema dazu lieferten *Donkey Kong* (1981) *Mario Bros.* (1983) und *Super Mario Bros.* (1985). Es folgten zahlreiche Plattformspele als Side-Scroller, die sich fast aufs Haar gleichen, ähnliche Back Stories enthalten, mit den gleichen Bewegungsmustern arbeiten, manchmal etwas Variation ins Gameplay bringen, oft aber einfach dasselbe visuell etwas anders verpacken und sich lediglich durch ihre eigenen Charaktere unterscheiden. Man rettet die Prinzessin dann nicht mehr mit Mario, sondern mit Aladdin. Man versucht Artefakte und Heiltränke mit Donald oder Micky zu finden, man springt mit den Flintstones oder Asterix von Plattform zu Plattform, vermöbelt die Römer und rettet den Druiden.

Die Klappentexte einiger Spiele aus den 90er Jahren vermögen die Form und Grundstruktur dieser Videogames deutlich aufzuzeigen. Sie skizzieren in zwei Sätzen die Hauptfunktionen des Spiels und zeigen damit auch die Nähe zu Märchen. Die Box des Spiels *Aladdin* (1993) für die Konsole Sega Mega Drive umschreibt den Plot des Spiels mit dem Text:

„[...] Aladdin schwingt seinen glänzenden Krummsäbel, um sich den Weg durch Agrabah zu erkämpfen, aus dem Verlies des Sultans zu entkommen, die flammende Höhle der Wunder zu überleben, sich die Wunderlampe zu schnappen und Prinzessin Yasmin vom bösen Jafar zu retten.“

In *The Lucky Dime Caper. Starring Donald Duck* (1991) für Sega Master System wird der Spieler mit dem folgenden Text motiviert:

„Die böse Zauberin Magica De Spell hat die Glückstaler gestohlen und Tick, Trick und Track entführt! Begleiten Sie Donald auf seinem Weg durch sechs gefährvolle Länder, um seine Neffen zu retten und die Glückstaler zurückzuholen!“

Und auch in *Asterix* (1991) für Sega Master System, das wie die beiden anderen Spiele nicht als Trendsetter, sondern als Nachahmer gelten darf, finden wir altbekannte Muster:

„Miraculix, der Druiden, dessen Zaubertrank bisher das Dorf vor den Römern geschützt hat, wurde entführt! Gehen Sie mit Asterix und Obelix zusammen auf die Suche, um den Druiden zu befreien und das Dorf zu retten!“

Sicher hat in der Vergangenheit die Einschränkung der Technik dazu geführt, dass die Entwickler auf ähnliche Resultate kamen bzw. (oft) nicht sehen konnten, wie mit der eingeschränkten Technik ein anderes Gameplay zu kreieren gewesen wäre. Die Spiele verkauften sich gut; der Spieler war zufrieden. Man nahm jeweils nur geringfügige Änderungen am Gameplay vor, so dass der Spieler sich nicht neu einarbeiten musste. Aber es war nicht nur die Technik Schuld. Man hatte sich genauso dem marktwirtschaftlichen Diktat unterzogen, denn was einmal funktioniert hatte und sich gut verkaufen liess, musste ja nicht wirklich verändert werden.

## Genres

Wie weit lassen sich nun mit dem narrativen Grundlagen-Werkzeug der Present und Back Story sowie der Erzähldiskurse weitere Videogames beurteilen? Die Vielfalt der Videogames zeigt sich nicht zuletzt auch in der schwierigen und umstrittenen Genrezuweisung der Spiele. Mela Kocher stellt in ihrer Arbeit *Folge dem Pixelkaninchen* fest, dass dies einerseits in inkonsequenten und variantenreichen Genreinteilungen durch Fachmagazine gipfelt, die teils mehr als 25 Zweige aufweisen, andererseits in wissenschaftlichen Versuchen, die alle paar Jahre wieder adaptiert oder völlig neu überarbeitet werden und die nicht zuletzt durch uneinheitliche Kriterien auffallen.<sup>12</sup>

Bekannt ist im deutschen Sprachraum die simple Unterscheidung von Jürgen Fritz in „Knöpfchenspiele“ und „Köpfchenspiele“<sup>13</sup>. Oder wie Bernd Hartmann ausführt in *Computerspiele*, bei denen Reflex – eine schnelle Reaktion – bzw. Reflexion – Kombinationsfähigkeit und Fantasie – im Mittelpunkt stehen.<sup>14</sup> Diese grobe Unterscheidung erweist sich für Hartmann allerdings als unbrauchbar, da in Computerspielen vermehrt Mischformen

---

<sup>12</sup> Vgl. Kocher: *Folge dem Pixelkaninchen!*, S.16f.

<sup>13</sup> Vgl. Fritz: *Programmiert zum Kriegsspielen*.

<sup>14</sup> Vgl. Hartmann: *Literatur, Film und das Computerspiel*, S.65.

aufzutreten wie Action-Adventures, welche die Grenzen dieser Unterscheidung unterlaufen. Hartmann entwirft darauf eine weitergehende Spielezuordnung in einem Raster, das auf clevere Art und Weise eine neue Achse der graduellen Narration einführt. Neben der vertikalen Achse Reflexe/Reflexion führt er eine horizontale Achse nicht-narrativ/narrativ ein und ordnet exemplarisch einige bekannte Spiele ins Schema ein. So lässt sich das breite Spektrum der Spiele deutlich zeigen: Pong nimmt den Eckpunkt von nicht narrativ und Reflexe ein, während Zork den entgegengesetzten Eckpunkt eines höchst narrativen Spiels, das viel Reflexion benötigt, einnimmt. Hartmann ordnet ein Spiel wie Tomb Raider dem Mittelpunkt des Rasters zu, es enthält also von allem etwas.

Ging es Hartmann mit seinem Modell in erster Linie darum, mit dem Quadranten Narrativ + Reflexion einen Bereich für seine Untersuchung abzustecken, so geht es in dieser Arbeit um eine Einschätzung der Narrativität in möglichst vielen Spielen und Genres. Das Raster wird aber insbesondere der Struktur von Raum und Zeit und Interaktion in Videogames nicht gerecht. Deshalb versuchen wir eine weitere Dimension in Form eines Grids mit einer weiteren Achse einzuführen. Die neue dritte Achse führt die Tendenz des räumlichen (und zeitlichen) Konzeptes als z-Achse ins Modell ein. Aus dem zweidimensionalen Raster von Hartmann wird ein dreidimensionales Grid (Gitternetzwerk), das weitere Mischformen auszuloten weiss und insbesondere auch neuere Spiele etwas besser zuzuordnen bzw. die Evolutionsrichtung von Videogame-Reihen auszuloten vermag (vgl. Abb. 1).

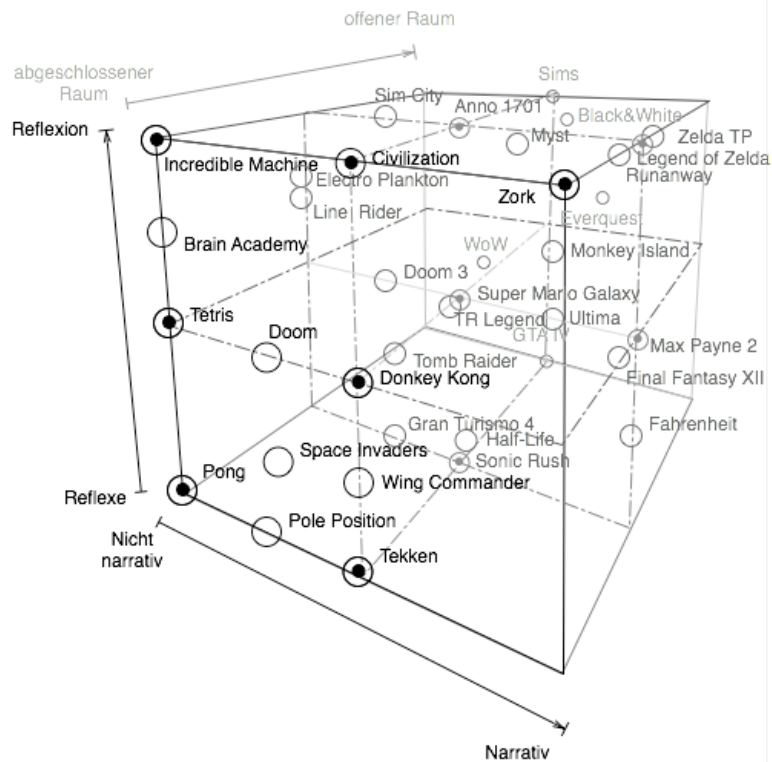


Abbildung 1: Modell zur Einschätzung von Videogames und Genres in einem Grid

So wird auch hier deutlich, welcher Quadrant die stark narrativen Spiele enthält (rechtes oberes Viertel) und welcher Quadrant die nicht oder wenig narrativen Spiele enthält (linkes unteres Viertel). Doch nichtsdestotrotz erscheinen besonders die Spiele an den inneren Rändern dieser beiden Quadranten als sehr interessant, denn sie vermögen eine gewisse Balance der Aspekte herzustellen. Das heisst, man erkennt also genau, dass Storytelling bzw. ein (gutes) funktionierendes Storytelling-Muster auch für Spiele sehr wichtig sein kann, die eben nicht ausschließlich auf Narrativität setzen, so zum Beispiel *Super Mario Bros.* (1985), *Prince of Persia* (1989) und *Tomb Raider* (1996), die solch simple narrative Muster wie „Rette die Prinzessin!“ und „Finde das Artefakt und bekämpfe die Gegner“ als Ausgangspunkt für ein ausgefeiltes Gameplay verwenden. Aber auch für manche stark reflexive Spiele ist es notwendig, eine Einführungsgeschichte sowie einen Grundstock an narrativen Mustern für das Spiel bereit zu halten. Gerade strategische Spiele wie

*Civilization* (1990) oder *Anno 1701* (2006) leben davon, dass der Spieler sich so verhält, dass eine logische Abfolge von Ereignissen und Geschehen entsteht und somit eine individuelle Geschichte aus Bausteinen erstellt wird, die sowohl als Story als auch als Historie in sich (einigermassen) zu stimmen vermag. Dasselbe ist auch für viele Online-RPGs festzustellen. Hier sind wiederum einzelne Bausteine und deren Gruppierung wichtiger als ein dramaturgischer Bogen.

Interessant an dem Modell ist auch, dass die beiden restlichen Viertel (oben links und unten rechts) relativ spärlich belegt sind. Zwar siedeln sich an den Übergängen zu den anderen Vierteln zahlreiche Spiele an, im eigentlichen Kernbereich finden sich jedoch relativ wenige Spiele. Allerdings, auch hier siedeln sich allmählich neue Spielentwicklungen an, beispielsweise kreative Spiele wie Toshio Iwais *Electroplankton* (2005) und das Flash-Online-Spiel *Line Rider* (2006) von Boštjan Čadež im oberen Quadranten der Reflexion. Ausserdem befinden sich sowohl die Puzzle-Spiele als auch die Simulationen im Aufwind; sie belegen naturgemäss diesen Bereich der wenig narrativen Reflexion, wobei die Simulationen immer offenere Strukturen erhalten.

Der untere Quadrant, der Reflexe und Narrativität vereint, ist bei Hartmann noch unbelegt. Doch so unvereinbar scheinen diese beiden Aspekte insbesondere in japanischen Spielen nicht zu sein. Dort wird nämlich oft Narration als eine ausführliche Back Story über die einzelnen Spielcharaktere angelegt, während Narration und Gamemechanik strikte voneinander getrennt bleiben. So zeigt gerade die Reihe der *Tekken* (1994) Spiele bis *Tekken 5* (2005), dass es zwar in erster Linie um die Reflexe im Zweikampf geht, jedoch werden die ausführlichen Biografien der einzelnen Kämpfer und ihre Verknüpfungen erst nach und nach durch Siege in Kämpfen weiter aufgedeckt. Verblüffend dabei vielleicht auch die unterschiedliche Rezeption dieser japanischen Eigenheit: Westliche Spieler interessieren sich im Allgemeinen nicht für die narrativen Dialoge und Biografien der Kämpfer, sondern nur für die ausführbaren Aktionen. Der Kampf kann für sie nicht schnell genug beginnen. Sie nehmen dabei die ausführlichen Narrationen auch gar nicht zur Kenntnis, da sie an sich im Hintergrund behalten werden können. Ganz anders die japanischen Spieler: Sie kennen jeweils die Details der Biografien sowie die Verstrickungen der Kämpfer und freuen sich auf die nächste Portion einer Biografie, die sie sich durch Siege im Zweikampf erst freischalten müssen. Nicht umsonst wird der Hauptspielstrang auch in *Tekken 5* als „Story Mode“ bezeichnet und liefert jeweils nach erfolgreicher Beendigung einer Kampfserie einen narrativen Fortschritt in Form von statischen Texten und Bildern sowie vorgerenderte Schlussepisoden für die jeweiligen Charaktere, die erzählerisch und dramaturgisch doch recht ausgefeilt sind für dieses Genre.

Wie alle Modelle enthält das vorangehende Modell einige Simplifizierungen und Lücken. Nicht berücksichtigt wurden die Arten der Interaktionen sowie der Grad der Interaktivität eines Spiels. Nicht berücksichtigt wurde ein Kreativitätsfaktor für den Spieler, der sich insbesondere in Spielen stark auswirkt, in denen der Spieler lediglich über Einsatz eigener Entwürfe experimentieren und spielen kann wie in *Line Rider*.<sup>15</sup> Aber vor allem wurde auch das Gameplay (die Mechanik des Spiels) nicht als bestimmender Gliederungsfaktor zur Unterscheidung bzw. Einordnung der Spiele in ein Genre-Schema beigezogen. Bei letzterem lässt sich allerdings aus dem Modell herauslesen, welche Beziehung Gameplay und Narration zueinander haben, wie weit sie ineinander zu greifen vermögen. Doch auch bei solch stark narrativen Spielen wie sie die *Final-Fantasy*-Reihe hervorgebracht hat, kann das Gameplay stark differieren, so dass die Orientierungs- und Kampfsequenzen in der einen Folge anders geführt werden müssen als in vorherigen.

Die Zuordnung der Spiele ins Grid-Modell zeigt aber nicht nur die Breite der Spielansätze, sondern auch die Ansammlung von Spielen einzelner Genres in relativer Nähe zueinander. So lassen sich beispielsweise die Rennspiele im unteren Quadranten links im Schnittpunkt von „Reflexe“ und „Wenig-Narrativität“ ausmachen, dabei präsentiert sich das erste richtige Rennspiel *Pole Position* (1980) der Videogame Gesichte noch als geschlossener Raum, während bsp. die *Midnight Club* Reihe bis zu *Midnight Club: Los Angeles* (2008) mit einer mässig bis äusserst offenen Raum-Zeit-Struktur zu bestechen vermag. Auch Ego-Shooter sind ursprünglich im gleichen Quadranten angesiedelt, das Beispiel *Doom* (1994) zeigt dies deutlich. Gerade bei den Ego-Shootern finden wir jedoch auch Mischformen, die graduell stärker in den narrativen Bereich vorstossen. So weist *Half-Life* (1998) bereits eine weiterentwickelte, wenn auch noch bescheidene, Storyline auf. Doch erst wenn auch tatsächlich alle Register des Erzählens gezogen werden wie in *Silent Hill 4* (2001) und *Max Payne 2* (2003) vermag ein Shooter tief in den narrativen Quadranten vorzustossen.

---

<sup>15</sup> Gerade hier zeigt sich, dass offene Spiele wie *Line Rider* in direkter Weise als Metaspiel oder als soziales Spiel genutzt werden können. Ja, inzwischen können gar alle Spiele über die Kreationsmöglichkeit des Machinima von den Spielern sozusagen in ein Spiel 2. Ordnung überführt werden, bei dem ausschließlich die Narration maßgebend ist. Dadurch, dass die Spieler als Fans Videos herstellen, eigene Narrationen mit ihren Lieblingshelden kreieren und auf Youtube publizieren, spielen sie in einem neuen Medium weiter und erweitern den Content des eigentlichen Spiels in einem Metaspiel. Dabei stellt *Line Rider* einen geradezu exemplarischen Leveleditor für ein solches Metaspiel dar.

### Unterschiedliche Genres: unterschiedlicher Einsatz von Narration

Die Untersuchung unserer ursprünglichen Frage „Wie narrativ sind Videospiele?“ stützt sich auf die These, dass unterschiedliche Genres bei Videospiele einen unterschiedlichen Einsatz von Narration verlangen. So ersehen wir aus dem erstellten Grid, dass sich die verschiedenen Genres der Computerspiele im Hinblick auf den Einsatz von Narration tatsächlich stark voneinander unterscheiden.<sup>16</sup> Wenn wir nun das erstellte Grid mit den Genre-Zuweisungen von Poole (2000)<sup>17</sup> und Adams (2003)<sup>18</sup> cross-referenzieren, gibt uns das die Möglichkeit, eine neue Tabelle anzulegen, welche den vergleichenden Grad der Narrativität der Genre zu erfassen versucht bzw. welche uns zumindest vermittelt, ob Narration oder Game-Mechanik konzeptionell dominanter ist.

Reflexspiele	Pong	Keine Narration
Puzzlespiele	Tetris, Incredible Machine	Keine Narration
Shoot-em-ups	Space Invaders, R-Type	Keine Narration
Rennspiele	Formel 1, WRC, Wipeout	Keine Narration
Sportspiele	FIFA 08, PES 08,	keine Narration, Charaktere
Kampfspiele	Mortal Kombat, Tekken 5	Backstory, aber unwichtig
Ego-Shooter	Doom, Half-Life	Backstory
Jump'n Run	Donkey Kong, SM Galaxy	Backstory
Simulationen	Sim City, The Sims, Spores	Je nach Bauteilen der Erzählwelt möglich
Strategiespiele	Civilization, Anno 1701	Logische Abfolge
Gottspiele	Black&White, Fable	Entwicklung einer Story, Logik
RPGs	Final Fantasy	Backstory und Charaktere
MMORPGs	WoW, Everquest	Möglichkeit gross, aber ...
Action Adventures	Tomb Raider, Max Payne 2	Mögliche starke Narration
Adventures	Monkey Island, Runaway	Hoher Grad an Narration
Detektivspiele	Hotel Dusk: Room 215, TKKG	Hoher Grad an Narration

Tabelle 3: Genre mit Narrationsabstufung.

In ihrer Anlage geht diese Tabelle von klar trennbaren Genres aus. So kann sie zwar als Modell zur Einschätzung des Narrationsgrades dienen, wird aber von den immer zahlreicher werdenden Mischformen unterlaufen. So gibt es bsp. Puzzlespiele wie *Gunpey DS* (2006), die mit einer fürs eigentliche Spiel

<sup>16</sup> Vgl. Suter: „Computerspiel und Narration.“

<sup>17</sup> Vgl. Poole: Trigger Happy, S.35-58.

<sup>18</sup> Vgl. Rollings/Adams: On Gamedesign, S.289ff.

unwichtigen, aber recht ausführlichen Erzählwelt ausgestattet und einer Backstory unterlegt sind und somit sicher eine Narrativität erreichen, die eine Stufe höher einzuschätzen ist. Gleiches gilt für einzelne Ego-Shooter oder Jump'n Runs wie *Super Mario Galaxy*, die unter Umständen gar zwei Stufen höher einzuschätzen sind. Auch bei den Simulationen kann eine erhöhte Narrationsstufe erreicht werden, hier allerdings wird nicht an sich eine vordefinierte Story eingewoben, sondern vielmehr eine breite Erzählwelt entworfen, die viele Bausteine und Charaktermöglichkeiten enthält, um damit narrative Zusammenhänge herzustellen. Insbesondere bei den Zusatzpaketen zu *The Sims 2* (2004) wird das mehr als deutlich, indem man eine Welt eines einzelnen Themenbereichs (*University*) einer einzelnen Szene (*Nightlife*, *Pets*), einer Familie (*Apartment Life*) etc. simulieren kann und dabei seine eigenen emotionalen narrativen Zusammenhänge entwirft. Hier wie in den ersten leicht narrativen Spielen wie *Donkey Kong* und den Rollenspielen erscheint es als besonders wichtig, dass der Spieler die Kontrolle über die Story bzw. über die gesamte Erzählwelt und damit auch über seine eigenen (narrativen) Vorstellungen erhält. Man könnte sagen, der Spieler erhält via geschickt vorbereitete Objekt- und Charakter-Bausteine die Möglichkeit, das Imaginäre aufzuschreiben bzw. in einen Ereignisablauf am Screen zu verwandeln. Er erreicht somit eine ganz konkrete Kontrolle über seine Imagination mittels Umsetzung durch die Game-Engine.

Doch wer kontrolliert wen? Während der Game Designer in *Donkey Kong* die Kontrolle der Narration ausschliesslich via Kontrolle der Steuerung in die Hände des Spielers legt, und in *Super Mario Galaxy* die Zügel etwas lockerer hält durch Wahl der Aneinanderreihung der Bausteine in einer etwas offeneren Raumstruktur, und nochmals ein Stück stärker in RPGs wie der *Zelda*-Reihe, so erhält der Spieler erst in den offeneren Räumen von narrativ ausgerichteten MMORPGs wie *Everquest* (1999) oder *Final Fantasy XI* (2002) die Kontrolle über die Narration, welche er über eine geschickte Adaption des Gameplays und der Kooperation mit anderen Spielern verfolgt und teilweise selbst entwirft. Aber auch hier wurde vom Game Designer eine breite Erzählwelt angelegt und mit diversen Hintergrundgeschichten und zahlreichen Quests angereichert, so dass sich der Spieler zuerst einmal auf die Narrationsfäden des Game Designers einlassen muss und später derart in seiner Herausforderung aufgeht, die nächsten Stufen für seinen Avatar zu erreichen, dass er nicht mehr von den vorgegebenen Quest-Strukturen abweichen kann. Die MMORPGs sind auch so angelegt, dass die Game Designer jederzeit neue Bausteine und Hintergrundgeschichten einbauen können und damit ihre Erzählwelt einigermaßen adaptiv verwalten können bzw. die Kontrolle je nach Bedarf zurückholen können.



## Raum und Zeit

Spiele werden nicht zuletzt ganz bewusst als Räume konstruiert, in denen zeitlich Ereignisse ablaufen können. Diese einzelnen Ereignisse müssen nicht in jedem Raum narrativ verkettet werden, sie können als relativ abgeschlossene Spielräume fungieren, in denen das Gameplay dominiert und Resultate erreicht werden, ohne die Ereignisse des Spiels sequentiell zu Geschehen zu verbinden; aber mit der Schaffung dieser Räume werden oft auch die Möglichkeiten für Geschehen und Geschichten eröffnet. Die Spieler nehmen diese virtuellen Gebilde auch als eigene Räume oder gar als vollständige Welten wahr. Deshalb erscheint es wichtig, sich zu fragen, wie denn der neue Spiel- und Erzählraum aussieht, den die Computerspiele für uns öffnen? Und wie stark beeinflusst die Dimension der Zeit diese Konstruktion von spielerischem und narrativem Raum?

Ist es nicht wie bei einem Brettspiel? Ein virtueller Raum wird zuallererst geschaffen, um ein Spielfeld abzustecken. Das Brett begrenzt das Spielfeld und schafft gleichzeitig den Raum für die Spielfiguren und Spielzüge. Der virtuelle Spielraum begrenzt das Spielfeld und definiert den Raum für die Charaktere und die Spielobjekte sowie für ihre Bewegungen und Interaktionen. Nun werden beim Brettspiel mittels Regeln die Spielzüge und das Verhalten der Spielfiguren und -objekte zueinander definiert. Genau das passiert auch im virtuellen Raum des Computerspiels, wenn auch oft in etwas ausgeweiteter Art. Die möglichen Bewegungen und Interaktionen der Charaktere und Spielobjekte werden definiert, die Verhältnisse der einzelnen Objekte zueinander, ihre Veränderungs- und Entwicklungsmöglichkeiten, die Auswirkungen einzelner Handlungen oder Handlungsketten auf Charaktere, Objekte und Relationen zueinander, und so weiter. Mit den Möglichkeiten im virtuellen Raum werden auch gleichzeitig die zeitlichen Funktionen Dauer, Frequenz und Reihenfolge sowie – wie das Karin Wenz (1999) bereits ausmachte<sup>19</sup> – Punkt zu Punkt geschaffen. Dabei geht es vor allem um die Bewegung durch den Raum. Wie kann sich meine Spielfigur, mein Avatar durch diesen Raum bewegen, welche Möglichkeiten erhält er und welche transversalen Möglichkeiten erhalten die anderen Spielfiguren und Spielobjekte? Die Wahrnehmung des virtuellen Spielraumes wird neben der Perspektive stark von der Bewegung durch den Raum geprägt. Dabei ist diese Bewegung meist entgegengesetzt zur Bewegung des Spielers als realer Person. Er sitzt nämlich vor seinem Computer oder seiner Konsole und führt lediglich leichte Finger- und Handbewegungen aus, während sein Avatar durch Schluchten rennt, über

---

<sup>19</sup> Vgl. Wenz: „Narrativität in Computerspielen.“

Plattformen springt oder über Städte fliegt. Der Spielraum wird zu einer Art Extension des Spielers, zu einem gebauten Imaginationsraum, der ihm dazu dient, Wettkämpfe zu bestreiten, Objekte zu manipulieren und eigene Ereignisse zu vollziehen, die oft im realen Leben unmöglich wären. Er kann damit eine Meisterschaft in einer anderen Welt, der Spielwelt, erreichen und manchmal auch selbst rudimentäre Geschichten schreiben.

### Spieltheorie zwischen Ludologie und Narratologie

Hier wäre wohl auch ein dritter Weg zwischen Ludologen und Narratologen anzusetzen, der die Eigenheiten des Mediums respektiert: Es ginge darum, die Spiele weniger als Geschichten zu studieren, sondern vielmehr als Konstruktion und Simulation von Räumen mit zeitlichen Strukturen, die voll sind von spielerischen und narrativen Möglichkeiten. Es ginge darum, Game-Mechanik und Regelsystem, die diese Räume beleben, in Bezug auf ihre Möglichkeiten zu analysieren – und neben Literatur und Film auch Disziplinen wie Architektur und Tanz, Musik, Theater, Stadt- und Landschaftsplanung, Kartografie, Geografie, Astronomie, Physik, Gravitationslehre und anderes in eine Analyse mit einzubeziehen. Es ginge darum, den Prozess der Kreation und der Simulation gleichzeitig als imaginäres Ganzes wie auch als Summe zahlreicher miteinander verwobener Einzelteile zu betrachten.

Die virtuellen Räume eines Spiels sind in den meisten Spielen als sogenannte Wettkampfräume („contested spaces“) konzipiert, welche bestimmte Objekte und Hindernisse enthalten und denen zumindest ein Konflikt oder ein Problem eingeschrieben ist, den oder das der Spieler auflösen darf. Je offener die Räume gehalten sind, desto grösser sind die Möglichkeiten zu Interaktionen, desto komplexer aber werden die Vernetzungen der einzelnen Ereignis- und Beziehungsmöglichkeiten in Raum und Zeit. Ein überschaubarer abgeschlossener Raum hingegen vermag meist ein klares und verständliches Gameplay und/oder einen klaren Plot zu transportieren. Diese Räume erlauben dem Game Designer das Gestalten von individuellen Charakteren, mit denen der Spieler agieren kann. Ihnen ist ein gewisses Bewegungsschema eingeschrieben. Dieses Bewegungsschema hat sich im Verlaufe der Entwicklung der Computerspiele stark verändert, so dass heute nicht nur rudimentäres Bewegen in einer Fläche möglich ist, sondern elegante, tänzerische und athletische Bewegungsmuster in einer 3D-Welt an der Tagesordnung sind. So vermögen sich beispielsweise Charaktere wie Lara Croft oder Prince of Persia in Mehrfachrollen rückwärts von Mauervorsprung zu Mauervorsprung zu schrauben. Und es wird auch nicht vor der Neuinterpretation der Gravitationskräfte im Weltraum zurückgeschreckt wie

Mario in *Super Mario Galaxy* (2007) vormacht, wenn er mit einem grossen Luftsprung von einem kleinen Planeten in die Höhe springt, ins Anziehungsfeld des nächsten gerät und dort mit einer Drehung elegant auf den Füssen landet, nun vom Betrachter am Bildschirm aus kopfüber steht und mit der Bewegung des Wii-Controllers leichtfüssig den kleinen Himmelskörper vertikal umrunden kann.

Raum und räumliche Erfahrung sowie ihre zeitliche Einbettung sind heute ein zentrales Motiv vieler Computerspiele. Die Spielaktionen selbst sind das eigentlich Wichtige in dieser Raum-Zeit-Struktur des Spiels. Durch sie entwickelt sich eine Geschichte als Raumspiel mit wenig Spielraum wie beispielsweise bei den frühen Mario-Spielen oder einem „Side scrolling shoot-em-up“ wie *R-Type* (1987) oder mit möglichst grossem Spielraum wie in *GTA IV* (2007) und *Stalker* (2007). Möglichst grosser Spielraum, das heisst: Der architektonisch konstruierte Raum wird über die Erschliessung des Raumes, über die Bewegung der Avatare sowie über die Erzähl-, Diskurs- oder besser Spielzeit erschlossen. Dabei scheint auch in Spielen eine Art erzählte Zeit (erspielte Zeit?) zu existieren, zumindest wenn man vom narrativen Erzählen abstrahiert und sie als Zeit ansieht, die einem Spiel inhärent ist zur Erfüllung von Aufgaben, Missionen, Rätseln etc. Dabei wird oft auch wieder deutlich, dass eine offene Raumstruktur nicht unbedingt eine offene Erzählstruktur bedeutet. So kann man sich zwar in *GTA IV* eine eigene „Story“ erschreiben, indem man bsp. Stunts und andere waghalsige Manöver vollführt. Jedoch wer eine vorgegebene Mission nicht in ihrem engen räumlichen und zeitlichen Ablauf schafft, dem öffnet sich der nächste Stadtteil nicht.

Der Game Designer selbst kümmert sich wenig um die theoretischen Fragen zur Narrativität der Spiele. Er arbeitet von Fall zu Fall so oder ganz anders. Das hybride Produkt des Computerspiels kann für ihn zum Beispiel mit einer klaren Interface-Gestaltung beginnen, die Grundlage für sämtliche weiteren medialen Komponenten bildet. Es kann aber auch von einem gelungenen Charakterdesign der Hauptfigur ausgehen. Es kann durch ein beeindruckendes Setting eines Raumes oder einer ganzen Welt beginnen. Oder es kann mittels eines Drehbuches oder Storyboards abgearbeitet werden. Letztere Variante ist am wenigsten beliebt, da sie wenig Freiheit für Innovation lässt und oft zu Komplikationen mit dem programmiertechnisch Möglichen während der Umsetzung führt, wird aber insbesondere für Rollenspiele und Adventures verwendet.

Die Wichtigkeit der Spielzeit weist darauf hin, dass ein Spiel nicht in erster Linie beschreibt, sondern erfahren wird. Der Spieler wird seine Spielzeit dieser Erfahrung des Spiels anpassen – er wird sie länger oder kürzer zu halten versuchen oder beim nächsten Spiel sich bewusst darauf einstellen. Dieser Prozess des Erfahrens wird durch den Game Designer ermöglicht, der mit

zahlreichen Raum- und Charakterentwürfen experimentiert und insbesondere die Bewegungsmuster der Avatare und Objekte so gestalten muss, dass der Spieler sich intuitiv Zurecht findet und mit den Objekten quasi eine Einheit eingeht, die zu einem natürlichen Flow der Bewegungen, Aktionen und Ereignisse führen kann. Dabei bestimmt heute in den Spielen der letzten Konsolen-Generation und auf PC die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Bildpunkte, Farben, bewegten Flächen und Lichtreflexe immer mehr über die Qualität des Spiels. Je mehr solcher Attribute ohne sichtbare Zeitverzögerung für jede Perspektivänderung zu berechnen sind, desto räumlicher und interessanter wird ein Spiel. Desto besser und freier können Bewegungsmuster umgesetzt werden. Alle zwei, drei Jahre wird so auf der visuellen Wahrnehmungsebene wieder ein neuer „Quantensprung“ gemeldet – so zum Beispiel mit den Spielen *Half-Life 2* (2004), *Crysis* (2007), *Tomb Raider Underworld* (2009) und *Prince of Persia* (2009).

Jedoch auch die einfachen und klaren Bewegungsmuster von Low-Poly-Avataren und Objekten vermögen die Spieler zu begeistern wie die populären Spiele für die portable Nintendo DS Konsole – bsp. *New Super Mario* (2006) und *Sonic Rush* (2005) – und die PSP von Sony – *Loco Roco* (2006) und *Patapon* (2008) seit einigen Jahren sehr erfolgreich zeigen. Und nichts schätzen die Casual Gamer, die diese Spiele lieben, mehr als ein gut funktionierendes Spiel mit klaren Bewegungsmustern, das die Spielwelt, deren Raum und Zeit mit einer abgerundeten einfachen, aber überzeugenden und effektvollen Narration zu fassen vermag – gerade so wie das dem Spiel *Super Mario Galaxy* gelingt, indem es die märchenhafte Geschichte in Form eines gemalten Kinderbuches mit einschliesst und dem Spieler jeweils kapitelweise öffnet.

Das In-Game Märchenbuch schliesst mit den Worten: "The comet carrying the Lumas/ and the girl continues on its journey/ to this very day." Und der Schluss des Spiels vermag die Geschichte schließlich fließend in die Handlung des Spiels zu integrieren, indem der Komet, auf dem das Mädchen und die Lumas (Sterne) durchs All gereist sind, in der kathartischen Zerstörung der alten Planeten viele neue Lumas entstehen lässt, die sich wiederum zu einer neuen Galaxie entwickeln werden. Die Helden Mario, Peach und Bowser aber landen – gerade wie der Spieler selbst – wieder zuhause im Pilzkönigreich und wachen auf, als wäre alles nur ein Traum gewesen.

*Dieser Artikel wurde 2008 für ein Buchprojekt der Universität Siegen verfasst mit dem Titel «Narrative Forms in Video Games. Towards a Media Morphology of Video Games.» Das Buchprojekt des «Collaborative Research Centre Media Upbeavels» wurde nicht beendet und dieser Artikel nicht veröffentlicht. In der Folge diente er aber als Grundlage für Lehrmodule an der Merz Akademie Stuttgart und der Zürcher Hochschule der Künste.*

## Literaturverzeichnis

- Fritz, Jürgen: *Programmiert zum Kriegsspielen: Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel*. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung 1988.
- Hartmann, Bernd: *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: LIT Verlag 2004.
- Kocher, Mela: *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele: Narrativität und Ästhetik digitaler Spiele*. Zürich: Chronos Verlag 2007.
- Kohler, Chris: *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis: Brady Games 2005.
- Kohler, Chris. „Interview: *Super Mario Galaxy* Director On Sneaking Stories Past Miyamoto.“ *Wired Blog Network*. 04.12.2007. <<http://blog.wired.com/games/2007/12/interview-super.html>> (02.09.2008).
- Poole, Steven: *Trigger Happy : Videogames and the Entertainment Revolution*. London: The Fourth Estate 2000.
- Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1975.
- Rollings, Andrew and Ernest Adams: *on Game Design*. Indianapolis: New Riders Games 2003.
- Suter, Beat: *Hyperfiktion und interaktive Narration: Im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich: update Verlag 2000.
- Suter, Beat. „Computerspiel und Narration.“ *Netzliteratur.net*. 2003. <[http://www.netzliteratur.net/suter/computerspiel\\_narration/](http://www.netzliteratur.net/suter/computerspiel_narration/)> (02.09.2008).
- Wenz, Karin. „Narrativität in Computerspielen.“ *Netzliteratur.net*. 1999. <<http://www.netzliteratur.net/wenz/narrativitaet/intro.htm>> (02.09.2008).
- Wenz, Karin. „Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung.“ *Netzliteratur.net*. 2001. <[http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz\\_computerspiele.htm](http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz_computerspiele.htm)> (02.09.2008).